

XONOX[®]

DOUBLE-ENDER

TWO VIDEO COMPUTER GAMES

Ghost Manor



Deutsch

Français

English

Nederlands

Italiano

Español

Spielanleitung

Mode D'Emploi

Game Instructions

Spelinstructie

Guida per gioco

Instrucciones del Juego



Warnung: Schalten Sie vor dem Einsetzen oder Herausnehmen einer XONOX Programm-Cassette den Konsolenschalter (POWER) stets aus (OFF). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video-Computer-System™ Spieles verlängert.

deutsch

4 - 11

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer une cassette de jeu d'XONOX, mettez toujours à l'arrêt (OFF) l'interrupteur marche-arrêt (POWER) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu Système d'ordinateur de Vidéo™ ATARI 2600™.

français

12 - 18

Note: Always turn the console POWER switch OFF when inserting or removing a XONOX Game Program cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ Game.

english

19 - 25

Tip: Zet de aan/uit schakelaar van uw XONOX Spel Computer altijd op de stand OFF bij het plaatsen of verwijderen van een XONOX Spelprogramma cassette. Dit beschermt de elektronische onderdelen en verlengt de levensduur van uw ATARI 2600™ Video Computer System™ spel.

nederlands

26 - 32

Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco XONOX portare sempre l'interruttore di alimentazione (POWER) della console nella posizione OFF. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Sistema Video-Computer™ ATARI 2600™.

italiano

33 - 40

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego XONOX gire siempre el interruptor principal (POWER) de la consola a la posición OFF. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computador™ ATARI 2600™.

español

41 - 48



GHOST MANOR

Video-Computer-Spiel

Die Nacht ist stürmisch, überall flackern Blitze auf. Du stehst vor einer furchtbar schweren Aufgabe. Dein Freund wird von Dracula in dem unheimlichen Spuk-

schloß gefangen gehalten. Nach Einbruch der Nacht mußt Du ihn aus dem Schloß herausholen und fliehen – all das vor der Morgendämmerung. Dabei hilft Dir zunächst ein freundlicher Geist. Aber hüte Dich vor den wachsamem Gespenstern, Fledermäusen, Totenschädeln, Skorpionen und vor der bössartigen Hackebeil-Mumie. Finde auf Deinem Weg Kreuze mit denen Du Dracula besiegen kannst, und in Särgen in den Irrgärten des Schlosse versteckte Schätze, um Deinen Freund zu retten.

1. Was ist Deine Aufgabe?

Rette Deinen Freund, der von Dracula gefangen gehalten wird. Dabei solltest Du so viele Punkte wie möglich gewinnen, bevor die Zeit abgelaufen ist. Die höchste Punktzahl gewinnt.

Im Spiel gibt es 5 Spielebenen.

2. Wie wird gespielt?

Jeweils ein Spieler spielt mit dem linken Steuerhebel und dem Abschubknopf.

3. Wie erfolgt die Punkte-Anzeige?

- Die oberste Ziffernreihe zeigt die Gewinnpunkte an.
- Die Sanduhr in der Mitte zeigt die Zeit an. Du hast 4 Minuten zum Spielen.
Im Glas der Sanduhr sind 8 Absätze, immer einer für 30 Sekunden.
- Die Trefferanzeige unten links zeigt die Anzahl der gesammelten Speere an, die in der 2. Spielebene erbeutet werden.
- Die Speerzeichen über der Trefferanzeige stehen für jeweils 10 Treffer. Maximal 2 Speerwürfe werden angezeigt.
- Das Lampenzeichen in der unteren rechten Ecke zeigt Dir, daß Du die Laterne im Schloß benutzen kannst, um Deinen Weg zu beleuchten.
- Die Kreuzzeichen zeigen Dir, wie viele Kreuze Du besitzt, um Dracula abzuwehren (Maximal 3 Kreuzzeichen werden gezeigt).

4. Spielauswahl Junge oder Mädchen

Benutze die Farb/SW-Taste um als Junge oder Mädchen zu spielen.

Farbe: Mädchen rettet Jungen

S/W: Junge rettet Mädchen

5. Schwierigkeitsgrad-Schalter:

Es gibt 4 Schwierigkeitsgrade. Stelle die Hebel vor Spielbeginn entsprechend ein. Hat das Spiel begonnen, kann der eingestellte Schwierigkeitsgrad nicht mehr geändert werden.

Schwierigkeitsgrad	Linke Taste	Rechte Taste
1 - leicht	B - Anfänger	B - Anfänger
2 - mittel	A - Fortgeschrittene	B - Anfänger
3 - schwierig	B - Anfänger	A - Fortgeschrittene
4 - sehr schwierig	A - Fortgeschrittene	A - Fortgeschrittene

Die Spielebenen werden bei den verschiedenen Schwierigkeitsgraden wie folgt verändert:

Spielebene

- 1
- a) Der Spieler wird entweder vom guten Regenbogengeist oder vom bösen Skelett "BONES" verfolgt.
 - 2) Die Anzahl der für das Erreichen der nächsten Spielebene erforderlichen Speere beträgt:
25 Speere bei Einstellung "leicht"
20 Speere bei Einstellung "mittel"
15 Speere bei Einstellung "schwierig"
10 Speere bei Einstellung "sehr schwierig"
- 2
- a) Die Geschwindigkeit der bösen Hackebeil-Mumie ist auf "leicht" am langsamsten und auf "sehr schwierig" am schnellsten.
- 3&4
- a) Der rechte Schwierigkeits-Einstellungshebel läßt in der B-Anfänger Einstellung eine Lampe aufleuchten.
 - b) Die linke Schwierigkeitseinstellung bestimmt das Tempo der "beweglichen Wand".
- 5
- Die Geschwindigkeit, mit der Dracula Dich verfolgt, ist je nach Schwierigkeitsgrad verschieden.

Zusammenfassung:

Schwierigkeitsgrad	Jagd mit	Benötigte Treffer	Geschwindigkeit der Mumie	Lampe	Geschwindigkeit der Wand
Leicht	Rainbow	25	am langsamsten	leuchtet	langsam
Mittel	Bones	20	langsam	leuchtet	schnell
Schwierig	Rainbow	15	schnell	dunkel	langsam
Sehr schwierig	Bones	10	sehr schnell	dunkel	schnell

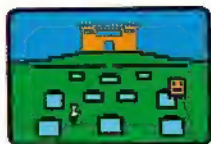
Spielhandlung - Spielebene 1

Jagd auf dem Friedhof

Drückst Du auf **GAME RESET**, erklingt die Anfangsmelodie. Die Grabsteine wachsen aus den Gräbern.

Wenn Du genügend Speere gesammelt hast, wirst Du auf geheimnisvolle Weise zum Eingangstor des Geisterschlosses befördert.

Bleibe nicht zu lange in dieser Spielebene – die Zeit wird knapp.



Benutze den Bedienungshebel, um dem freundlichen Geist von einem Grabstein zum anderen zu folgen, um später benötigte Speere zu sammeln und Punkte zu gewinnen. Du mußt in Bewegung sein und gleichzeitig den Geist und einen Grabstein berühren, um einen Speer zu erringen.

Du kannst Dich nicht auf Grabsteinen verstecken und warten, bis der Geist vorbei ist. Um Punkte zu sammeln, mußt Du ständig in Bewegung sein.

Das Skelett "BONES" erscheint statt des Regenbogen-Geists bei den Einstellungen "mittel" und "sehr schwierig". d.h. das Spiel wird komplizierter.

Punktvergabe in Spielebene 1:

- Du hörst einen Pleps-Ton, sooft Du den Geist berührst und einen Speer gewinnst.
- Du kannst bis zu 3 Speeren pro Sekunde bekommen und 10 Punkte pro Speer.

Hinweis: Versuche Dich so um die Grabsteine herum zu bewegen, daß Du gerade immer vor dem Geist bist.

Verlust von Leben in Spielebene 1:

- Die Zeit ist abgelaufen

Spielhandlung - Spielebene 2

Eingang zum Geisterschloß

Hast Du keine Speere mehr, bevor Du die Mumie getötet hast, ist das Spiel beendet. Du wirst getötet, entweder von der Mumie oder weil die Zeit abgelaufen ist.

Mit Hilfe des Bedienungshebels kannst Du von rechts nach links über das Bild laufen. Mit dem Abschlußknopf werden die Speere geworfen. Genaues Zielen ist wichtig, denn es gibt nur eine beschränkte Anzahl von Speeren.

Hier muß Du die in Spielebene 1 gesammelten Speere benutzen, um die Geister abzuschießen.



Weiche der Hackebeil-Mumie aus, sonst schlägt sie zu und das Spiel ist aus.

Achte auf die Fledermäuse ganz oben. Sie sind schlecht zu sehen und nur beim Aufleuchten der Blitze oder bei anderer Beleuchtung zu erkennen.

Du mußt alle 7 fliegenden Gespenster abschießen (Skorpione, Totenschädel, den schwarzen Ritter und die Fledermäuse) **BEVOR** Du die Mumie töten und in den ersten Stock des Schlosses hinaufsteigen kannst.

Punktvergabe in Spielebene 2:

Für jeden Treffer auf die Gespenster gibt es Punkte: (von oben nach unten)

Fledermaus	1000 Punkte
Fledermaus	800 Punkte
Schwarzer Ritter	900 Punkte
Totenschädel	300 Punkte
Skorpion	600 Punkte
Totenschädel	500 Punkte
Skorpion	200 Punkte

Das Töten der Mumie bringt 1000 Punkte.

Hinweis: Ruhe bewahren, um nicht mit der Hackebeil-Mumie zusammenzutreffen. Sie hackt nach einem bestimmten Schema, das Du beobachten kannst.

Verlust von Leben in Spielebene 2:

- Die Zeit ist abgelaufen
- Die Hackebeil-Mumie tötet Dich

Spielhandlung - Spielebene 3

Der erste Stock im Schloß

War das Kreuz in einem Sarg, den Du berührt hast, siehst Du ein zusätzliches Kreuzzeichen unter der Punktanzeige.



Zuckende Blitze beleuchten das Spiel. Wenn die Lampe nicht brennt, bleibt die Spielebene dunkel, bis die Blitze aufflammen.

Särge stehen in den verschiedenen Räumen des Schlosses. In einem der Särge ist ein Kreuz versteckt. In welchem, das ist bei jedem Spiel anders.

Die bewegliche Wand kann Dich erdrücken, wenn sie über Dich hinwegläuft.

An diesem Punkt erwartet Dich eine neue Aufgabe. Du mußt den Weg zum Gefängnis finden und Deinen Freund retten.

Bewege Dich mit Hilfe des Bedienungshebels durch den Irrgarten. Die festen Mauern des Schlosses sind elektrisch geladen. Berührst Du sie, bist Du betäubt und kannst Dich kurze Zeit nicht bewegen. Bleibe in der Mitte der Gänge.

Um mehr Punkte zu sammeln, kannst Du die bewegliche Wand anfassen, aber nur dann, wenn sie sich von Dir WEG bewegt.

Berührst Du einen Sarg an der richtigen Stelle, kannst Du Schatzpunkte sammeln, und das Kreuz gewinnen, wenn es in diesem Sarg ist. Lege Deine Hände auf die oberste Fläche und die Kante des Sarges und ziehe den Hebel etwas herunter - triffst Du die richtige Stelle, hörst Du ein Knirschen. Der Deckel öffnet sich, und Du bekommst Zusatzpunkte gutgeschrieben.

Je mehr Särge Du öffnest, um so mehr Punkte bekommst Du. Aber vergiß nicht, die Uhr läuft.

Punktvergabe in Spielebene 3:

Sarg	Schwierigkeitsgrad			
	leicht	mittel	schwierig	sehr schwierig
1	200	300	400	800
2	1000	1500	2000	4000
3	2000	3000	4000	6000
4	100	200	200	700
5	100	200	200	800
6	4000	6000	8000	9900

Berührst Du die bewegliche Wand mit der nötigen Vorsicht, gibt es folgende Punkte:

1. Bei "leicht" und "mittel" Einstellung 15 Punkte pro Sekunde
2. Bei "schwierig" und "sehr schwierig" 30 Punkte pro Sekunde

Hinweis: An jedem Sarg geht nur eine Seite auf.

Verlust von Leben in Spielebene 3:

- Die Zeit ist abgelaufen
- Die bewegliche Wand erdrückt Dich

Spielhandlung - Spielebene 4

Der 2. Stock im Schloßinneren

Erreichst Du dieses Stockwerk, bekommst Du 4000 Zusatzpunkte.

Benutze die Treppe, um in das nächste Stockwerk zu kommen.

Je mehr Särg Du öffnest, um so mehr Punkte bekommst Du, aber vergiß nicht, die Uhr läuft.



Wenn Du die Lampe nicht angezündet hast, wird das Spielfeld nur durch Blitze beleuchtet.

Vorsicht vor der beweglichen Wand.

In einem der Särg ist ein Kreuz versteckt, das Versteck ändert sich von Spiel zu Spiel.

Punktvergabe in Spielebene 4:

Sarg	Schwierigkeitsgrade			
	leicht	mittel	schwierig	sehr schwierig
1	1000	1500	2000	4000
2	2000	3000	4000	6000
3	5000	7500	8500	9900
4	6000	9000	9000	9900

Verlust von Leben in Spielebene 4:

- Die Zeit ist abgelaufen
- Die bewegliche Wand erdrückt Dich

Spielhandlung - Spielebene 5

Oberstes Stockwerk des Schlosses - Draculas Gefängnis

Punktvergabe in Spielebene 5:

Nimm Dracula gefangen und Du erzielst folgende Punkte:

leicht	50.000 Punkte
mittel	80.000 Punkte
schwierig	80.000 Punkte
sehr schwierig	120.000 Punkte



Verlust von Leben in Spielebene 5:

- Die Zeit ist abgelaufen
- Dracula fängt Dich

- Beim Erreichen des obersten Stocks erhältst Du 4 200 Punkte extra und ein zusätzliches Kreuz
- Wenn Du in diese Spielebene kommst, erhältst Du immer ein Kreuz, um Dracula abwehren zu können
- Hast Du die anderen beiden Kreuze im vorhergehenden Bild gefunden, bist Du noch schlagkräftiger
- Jedes Kreuz hat eine Abwehrkraft von 4 Sekunden
- Dracula folgt Dir, um Dich zu töten, faßt er Dich an, stirbst Du sofort
- Verwende Dein Kreuz, um Dracula zurückzutreiben und versuche, ihn einzusperren
- Du schlägst Dracula, indem Du ihn von unten mit dem Abschlußknopf angreifst. Dracula beginnt dann zu flackern, er ist abgeschlagen. Bewege Dich mit Hilfe des Steuerhebels aufwärts, um Dracula in eines der beiden Gefängnisse in den oberen Ecken zu treiben
- Dracula kann nur von unten abgewehrt werden, nicht von den Seiten und nicht von oben
- Sperre Dracula in einem der beiden Gefängnisse links oder rechts oben ein
- Verschwindet Dracula oben aus dem Bild, aber nicht in einem der beiden Gefängnisse, kommt er wieder, um Dich zu töten
- Wenn die Sekunden, in denen Deine Kreuze Abwehrkraft haben, verrinnen, ohne daß Du Dracula einsperrest, kannst Du Deinen Freund nicht retten. Dracula kann Dich dann töten
- Gelingt es Dir, Dracula einzusperren, ist Dein Freund frei. Führe Deinen Freund/Deine Freundin hinaus, indem Du vorangehst – die Treppe hinunter in die Freiheit
- Um das Spiel zu gewinnen, muß Du Deinen Freund die Treppe hinunterbringen, bevor die Uhr abgelaufen ist

Abbruch des Spiels:

Du kannst das Spiel auf verschiedene Arten verlieren:

- Spielebene 1 wenn die Zeit abgelaufen ist
- Spielebene 2 wenn die Mumie Dich tötet
- Spielebene 3 wenn die bewegliche Wand Dich erdrückt
- Spielebene 4 wenn die bewegliche Wand Dich erdrückt
- Spielebene ■ wenn Dracula Dich fängt

In allen 5 Spielebenen verlierst Du das Spiel, wenn die Uhr abgelaufen ist, bevor Du Deinen Freund in Sicherheit gebracht hast.

Verlierst Du, sieht man Dich und Deinen Freund auf dem Friedhofsbild zusammen mit den Grabsteinen in der Erde verschwinden. Dazu wird ein trauriges Lied gespielt.

Gewinn des Spiels:

Rettest Du Deinen Freund rechtzeitig, sieht man, wie Ihr beide auf dem Friedhof stehen bleibt, wenn die Grabsteine in die Erde zurückversinken. Dazu erklingt eine lustige Melodie.

Du erhältst Zusatzpunkte, wenn Du das Spiel gewinnst: für jedes verbleibende Kreuz 10 000 Punkte, und für jedes Sandkorn, das noch in der Sanduhr ist, auch 10 000 Punkte.

Um das Spiel neu anzufangen, drückt man auf GAME RESET oder auf den Abschlußknopf links am Steuerhebel.

Viel Glück und Spaß beim Spielen!



Jeu vidéo GHOST MANOR

Par une nuit orageuse avec les éclairs et le tonnerre, un défi des plus téméraire vous attend dans GHOST MANOR. Votre

ami est détenu prisonnier par Dracula dans le GHOST MANOR. Tandis que la nuit tombe vous devrez sauver votre ami qui est détenu prisonnier et vous sauver avant que l'aube ne se lève.

Un gentil fantôme va vous aider en premier. Amis faites attention aux gardiens revenants. Aux chauve souris, aux têtes de squelettes, aux scorpions et à la méchante momie avec sa hache. Trouvez les croix et les points trésors dans les coffres du manoir tout en suivant le chemin pour sauver votre ami.

1. OBJECTIF DU JEU:

Sauver votre ami(e) qui prisonnier de Dracula, tout en amassant le plus de points possible avant que votre temps soit écoulé. Le plus haut score gagne.

Il y a 5 différents écrans dans la partie.

2. CONTRÔLE:

Jouez avec le Joystick gauche et le bouton de tir. Un joueur à la fois.

3. INDICATION DE SCORE:

- a) La première ligne est votre score.
- b) Le sablier au centre vous indique votre temps, vous avez 4 minutes pour jouer! Il y a 8 grains de sable à l'intérieur, chacun vaut 30 secondes de jeu.
- c) Le corridor de tir en bas à votre gauche indique le nombre de lances accumulées dans le premier écran et le nombre de tir qu'il vous reste à jouer dans le deuxième écran.
- d) La marque des lances sous le compteur de score vous indique chaque 10 coups amassés. Un maximum de 2 marques seront illustrées.
- e) La marque des lampes dans le coin inférieur droit vous indiquera le nombre de lampes dont vous disposez pour éclairer votre chemin dans le manoir.
- f) La marque des croix vous indiquera le nombre de croix que vous possédez pour repousser les attaques de Dracula. Un maximum de 3 croix sera illustré.

4. CHOIX D'UN GARÇON OU D'UNE FILLE

Utilisez le bouton couleur-noir et blanc pour sélectionner le joueur (un garçon ou fille).

Couleur = une fille sauve le garçon

Noir et blanc = un garçon sauve le fille

5. NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:

Il y a 4 niveaux de difficulté. Placer le bouton au niveau désiré avant de commencer à jouer. Une fois la partie débutée le niveau est immuable.

Niveau de difficulté	Bouton gauche	Bouton droit
1 - facile	B - débutant	B - débutant
2 - moyen	A - expert	B - débutant
3 - difficile	B - débutant	A - expert
4 - très difficile	A - expert	A - débutant

Les niveaux de difficulté ont un effet différent sur chaque écran.

écran Niveau de difficulté choisi:

- 1
 - a) Fantômes ou squelettes comme partenaires à la touche
 - b) Nombres de projectiles nécessaires pour avancer à l'écran suivant:
 - 25 projectiles pour niveau facile
 - 20 projectiles pour niveau moyen
 - 15 projectiles pour niveau difficile
 - 10 projectiles pour niveau très difficile
- 2
 - Vitesse de la méchante momie avec sa hache:
 - vitesse plus lente pour niveau facile
 - vitesse plus rapide niveau très difficile
- 3&4
 - a) Le bouton de difficulté de droite allume la lampe si vous êtes au niveau B-débutant
 - b) Le bouton de difficulté gauche augmente la vitesse du mur mobile
- 5
 - Vitesse de Dracula qui vous pourchasse

Sommaire des sélections de difficulté:

Niveaux		Nombres de projectiles nécessaires	Vitesse de la momie	Lampe?	Vitesse du mur mobile
FACILE	jouez à toucher le fantôme	25	très lente	oui	lente
MOYEN	jouez à toucher le squelette	20	lent	oui	vite
DIFFICILE	jouez à toucher le fantôme	15	vite	non	lente
TRÈS DIFFICILE	jouez à toucher le squelette	10	très vite	non	vite

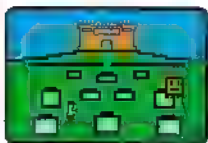
MARCHE À SUIVRE - Écran 1

Toucher le fantôme du cimetière

Quand vous pressez le bouton de remise en jeu, une mélodie d'introduction se fera entendre et les pierres tombales s'élèveront de leurs tombes.

Quand vous avez amassé assez de lances, vous serez comme par magie transporté à la barrière devant le manoir.

Ne vous attardez pas trop sur cet écran car le temps s'écoule rapidement.



Utilisez le joystick pour suivre l'amical fantôme d'une pierre à l'autre, pour amasser les lances qui vous seront utiles plus tard ainsi que des points. Vous devez avancer et toucher le fantôme et la pierre tombale en même temps pour mériter une lance.

Vous ne pouvez rester immobile et attendre le fantôme - vous devez toujours être en mouvement pour mériter des points.

Le squelette apparaîtra au lieu du fantôme si vous êtes en position moyenne et difficile des niveaux de difficulté, pour vous rendre le jeu plus difficile.

Points

- Vous entendez un BIP, à chaque fois que vous toucherez le fantôme ou le squelette pour mériter une lance.
- Vous pouvez amasser jusqu'à 3 lances à la seconde et 10 points pour chaque lance.

Indication: Définissez-vous un tracé devant le fantôme autour des pierres tombales.

Comment vous pouvez perdre la vie - écran 1

- En ayant écoulé tout le temps dont vous disposez

MARCHE À SUIVRE - Écran 2

L'entrée du manoir

Si vous épuisez vos lances avant d'avoir pu tuer la momie, vous serez forcé d'abandonner le jeu, soit en étant tué par la momie ou en ayant épuisé tout votre temps.

Utiliser votre joystick pour vous déplacer de droite à gauche de l'écran et le bouton de tir pour tirer les sur-revenants. Visez avec soin car vous avez une quantité de tir limitée.

Ici vous pouvez utiliser les lances accumulées dans l'écran 1 pour abattre les revenants.



Vous devez éviter la momie. Elle vous touche et c'est la fin de la partie.

Ne ratez pas les chauve-souris qui voltigent au-dessus du manoir. Elles sont difficiles à repérer et vous ne pourrez les voir que par la lueur des éclairs ou devant des endroits faiblement éclairés.

Vous devez abattre les 7 revenants volants (scorpions, squelettes, le Chevalier Noir et les chauves-souris) avant que vous ne puissiez tuer la momie pour ainsi accéder au premier plancher à l'intérieur du manoir.

SCORE À ENREGISTRER:

Pour chacun des revenants abattus, vous obtiendrez les points suivants:

Sur l'écran de haut en bas:

Chauve-souris	1000 points
Chauve-souris	800 points
Chevalier Noir	900 points
Squelette	300 points
Scorpion	600 points
Squelette	500 points
Scorpion	200 points

En tuant la momie vous méritez 1000 points supplémentaires.

Indication: Soyez calme pour affronter la momie. En l'observant vous pourrez suivre son déplacement.

Comment vous pouvez perdre la vie - écran 2

- En ayant épuisé votre temps
- En étant tué par la momie

MARCHE À SUIVRE - Écran 3

1^{er} plancher à l'intérieur du manoir

Si vous découvrez l'une des croix, un supplément de points s'ajoutera à la marque des croix sur l'indicateur.



Les éclaircs illumineront les labyrinthes. Si vous n'avez pas de lampe l'écran sera noir jusqu'à ce que les éclaircs l'illuminent.

Il y a des coffres dans plusieurs pièces du manoir. Une croix est dissimulée dans un de ceux-ci. L'emplacement est défini au hasard pour chaque jeu.

Les murs mobiles peuvent vous écraser et vous tuer.

Utilisez votre joystick pour passer à travers les labyrinthes. Les murs fixes du manoir sont électrifiés! Si vous touchez un de ces murs vous serez assommés et ne pourrez bouger pour quelques instants. Vous devez circuler au centre des couloirs.

Score à enregistrer:

CERCUEIL No.	NIVEAUX DE DIFFICULTÉ			TRÈS DIFFICILE
	FACILE	MOYEN	DIFFICILE	
1	200	300	400	800
2	1000	1500	2000	4000
3	2000	3000	4000	6000
4	100	200	200	700
5	100	200	200	800
6	4000	6000	8000	9900

Quand vous touchez le mur mobile convenablement vous méritez les points suivants:

1. En position facile ou moyenne - 15 points par seconde
2. En position difficile ou très difficile - 30 points par seconde

Indication: il n'y a seulement qu'un côté pour ouvrir les coffres

Comment vous pouvez perdre la partie - écran 3

- En ayant épuisé tout votre temps disponible
- En étant écrasé par un mur mobile

MARCHE À SUIVRE - Écran 4

Le 2^{ème} plancher du manoir

Quand vous atteignez cet étage vous méritez 4000 points de bonus.

Utilisez l'escalier pour accéder au prochain étage du manoir.

Plus vous ouvrirez de coffres plus vous accumulerez de points. Mais ici encore vous ne devez pas oublier le temps qui passe.

L'action est la même qu'au premier plancher, mais en plus difficile.



Une seule croix est cachée au hasard des coffres sur cet étage.

Soyez prudent et méfiez-vous des murs mobiles.

Les lueurs des éclairs viendront éclairer le jeu si vous n'avez pas votre lampe allumée.

Score à enregistrer

COFFRE No.	NIVEAUX DE DIFFICULTÉ			TRÈS DIFFICILE
	FACILE	MOYEN	DIFFICILE	
1	1000	1500	2000	4000
2	2000	3000	4000	6000
3	5000	7500	8500	9900
4	6000	9000	9000	9900

Comment vous pouvez perdre la vie - écran 4

- Être à court de temps
- Être écrasé par les murs mobiles

MARCHE À SUIVRE - Écran 5

Le dernier plancher du manoir et la prison de Dracula

Score à enregistrer

Emprisonnez Dracula et obtenez un bonus selon votre niveau de difficulté.

Facile:	50,000 points
Moyen:	80,000 points
Difficile:	80,000 points
Très difficile:	120,000 points



Comment vous pouvez perdre la vie - écran 5

- En étant à court de temps
- En étant tué par Dracula

- Si vous atteignez ce dernier plancher vous méritez 4200 points de bonus et une croix supplémentaire.
- Quand vous atteignez cet écran vous aurez toujours à votre disposition une croix pour repousser Dracula et si vous avez découvert les deux autres croix plus tôt vous aurez encore mieux pour vous défendre.
- Chaque croix peut repousser Dracula pendant 4 secondes.
- Dracula vous suivra partout et tentera de vous tuer. S'il vous touche, ■ mort sera instantanée.
- Vous utilisez les croix pour repousser Dracula mais aussi pour tenter de l'emprisonner. Vous le repousserez en étant en dessus de lui et en pressant sur votre bouton de tir. Dracula vacillera, vous indiquant qu'il a été repoussé. Déplacez-vous vers le haut de l'écran avec votre joystick pour forcer Dracula à entrer dans l'une des prisons dans les coins supérieurs de l'écran.
- Dracula ne peut être repoussé que par le dessus ni par le côté, ni par le haut.
- Si vous repoussez Dracula vers le haut sans réussir à l'enfermer, il disparaîtra mais reviendra inévitablement.
- Si vous épuisez votre réserve de croix sans avoir pu emprisonner Dracula, il vous sera alors impossible de libérer votre ami et vous serez alors tué par Dracula.
- Et si vous réussissez à l'emprisonner, votre ami(e) sera libéré(e) et vous pourrez redescendre les étages vers la liberté!
- Attention vous devrez reconduire votre ami(e) avant que le temps dont vous disposez ne soit écoulé, pour gagner la partie.

COMMENT LA PARTIE PEUT SE TERMINER

Vous perdrez la partie pour plusieurs raisons:

ÉCRAN 1	Être à court de temps
ÉCRAN 2	Tué par la momie
ÉCRAN 3	Ecrasé par les murs mobiles
ÉCRAN 4	Ecrasé par les murs mobiles
ÉCRAN 5	Tué par Dracula

Dans tous les écrans vous perdrez la partie si vous êtes à court de temps, même pour amener votre ami(e) en sécurité.

Si vous échouez dans votre mission l'écran du cimetière apparaîtra. Vous et votre ami(e) y disparaîtrez en vous enfouissant avec les pierres tombales. Une musique de circonstance se fera aussi entendre.

GAGNER LA PARTIE

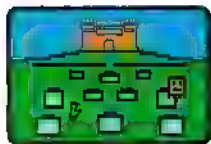
Si vous sauvez votre ami(e) à temps, vous demeurerez dans l'écran et les pierres tombales retourneront dans leurs fosses. Une musique de circonstance se fera entendre.

Vous recevrez des points en bonus si vous gagnez la partie. Le bonus de 10,000 points pour chaque croix qu'il vous restera et 10,000 points pour chaque grain de sable restant dans le sablier.

Comment refaire une partie

Appuyez ■ r ■ bouton de remise en jeu (reset) ou sur le bouton de tir sur le joystick de gauche.

**BONNE CHANCE et
BEUCOUP DE PLAISIR!**



GHOST MANOR Video Game

It's a stormy night with lightning flashing all around. As cary challenge awaits you in GHOST MANOR.

Your friend is beeing held prisoner by Dracula inside the eerie GHOST MANOR castle. As night falls your job is to rescue your friend held prisoner by Dracula and escape from the castle – all before dawn.

A friendly ghost will help you at first, bur beware of the guardian spooks – bats, skulls scorpions, and the evil chopping mummy. Find crosses and treasure points hidden in caskets in the castle mazes along the way to save your friend.

1. OBJECT of the GAME:

Rescue your friend beeing held prisoner by Dracula, while collecting as many points as possible before time runs out. Highest score wins.

There are 5 play screens in the game.

2. CONTROLS:

Play with the LEFT JOYSTICK and FIRE BUTTON. One player at a time only.

3. SCORE DISPLAY:

- Top line of numbers is your points SCORE.
- HOURGLASS in center shows time – you have 4 minutes to play! There are 8 grains of sand in the glass, each worth 30 seconds of play.
- SHOTS counter in lower left indicates number of spears collected in 1st play screen, and shots remaining in 2nd play screen.
- SPEAR tokens above SHOT counter indicate every 10 shots collected. A maximum of ■ SPEAR tokens will display.
- LAMP token in lower right corner tells you that you have the lantern for use inside the castle to light the way.
- CROSS tokens indicate how many crosses you possess to repel Dracula (a maximum of 3 crosses will display).

4. BOY – GIRL PLAYER SELECTION:

Use the COLOR-BW switch to select your player as a girl or boy.

COLOR – Girl rescue boy BW – Boy rescue girl

5. DIFFICULTY SWITCHES:

There are 4 difficulty levels. Set the switches before you start to play. Once the game has begun the difficulty setting is locked in place.

Difficulty Level	Left Switch	Right Switch
1 - easy	B - novice	B - novice
2 - medium	A - expert	B - novice
3 - hard	■ - novice	A - expert
4 - hardest	A - expert	A - expert

Difficulty switch settings have the following effects on each play screen:

Screen Difficulty Level selects:

- 1
 - a) "Rainbow Ghost" or "Bones" tag partner
 - b) Number of shots needed to advance to next screen:
 - 25 shots for easy
 - 20 shots for medium
 - 15 shots for hard
 - 10 shots for hardest
- 2
 - a) Speed of evil chopping mummy.
 - Slowest speed for easy.
 - Fastest speed for hardest.
- 3&4
 - a) Right difficulty switch lights LAMP if in B-novice position.
 - b) Left difficulty switch sets speed of MOVING WALL.
- 5
 - a) Speed of Dracula chasing you.

Summary of Difficulty selections:

Difficulty	Character	Shots needed	Mummy Speed	Lamp	Moving Wall Speed
EASY	Play tag with RAINBOW GHOST	25	slowest	light	slow
MEDIUM	Play tag with BONES	20	slow	light	fast
HARD	Play tag with RAINBOW GHOST	15	fast	dark	slow
Hardest	Play tag with BONES	10	very fast	dark	fast

PLAY ACTION - Screen 1

GRAVYARD GHOST TAG

When you press the GAME RESET switch, an Introduction theme song will play as the tombstones rise from the dead.

When you have collected enough spears you will be magically transported to the front gate of the GHOST MANOR castle.

Don't linger too long on this screen time is running out!



Use the JOY-STICK to follow the friendly ghost from tombstone to tombstone to collect spears needed later, and also to collect points. You must be moving and touch both the Ghost and a tombstone at the same time to collect a spear.

You may not LURK on a tombstone waiting for the GHOST to pass - you must be moving at all times to collect a point.

The Skeleton BONES will appear instead of RAINBOW GHOST in the medium and hardest difficulty levels to indicate that the game will be harder.

Point Scoring in Screen 1

- You will hear ■ BEEP every time you have tagged the ghost and collected a spear.
- You may collect up to 3 spears per second, and 10 points for each spear.

Hint: Try to move in a pattern around the tombstones just ahead of the GHOST.

Ways to lose Life in Screen 1

- Time runs out

PLAY ACTION - Screen 2

The entrance to GHOST MANOR castle

If you run out of spears before killing the mummy you will be forced to end the game, by either being killed by the mummy or time running out.

Use your JOY-STICK to move from right to left across the screen, and the FIRE BUTTON to shoot spears. Aim carefully as you have a limited number of shots.

Here you use the spears collected in screen 1 to shoot the spooks.



You must evade the chopping mummy. If he chops you it's "curtains", and the game is over.

Don't miss the flying bats high above the castle - they are hard to see and you may only see them when the lightning flashes or in other light areas.

You must shoot all 7 of the flying spooks (scorpions, skulls, black knight, and bats) BEFORE you can kill the mummy and then advance to the first floor inside GHOST MANOR castle.

Points Scoring in Screen 2

For each of the different spooks hit, the following points are obtained:

From screen TOP to BOTTOM:

BAT	1000 points
BAT	800 points
BLACK KNIGHT	900 points
SKULL	300 points
SCORPION	600 points
SKULL	500 points
SCORPION	200 points

Killing the MUMMY is worth 1000 points.

Hint: Keep your cool to avoid the CHOPPING MUMMY. He chops in a pattern you can observe.

Ways to lose Life in Screen 2

- time runs out
- the Chopping Mummy kills you

PLAY ACTION - Screen 3

1st FLOOR inside the castle

If the cross was inside the casket you will see an additional cross token in the score display area.



Lightning flashes will illuminate the maze. If you don't have the LAMP lit, the screen will be dark until the lightning flashes.

There are caskets in various rooms of the castle. A cross is hidden inside one of the caskets. The exact location is randomly selected for each game.

The MOVING WALL can crush you to death if it runs over you.

Use the JOYSTICK to move through the maze. The stationary walls of the castle are electrified! If you touch a non-moving wall you are stunned and cannot move for a moment. Travel only down the center of the hallways.

Point Scoring in Screen 3

Coffin No.	DIFFICULTY LEVEL			
	EASY	MEDIUM	HARD	HARDEST
1	200	300	400	800
2	1000	1500	2000	4000
3	2000	3000	4000	6000
4	100	200	200	700
5	100	200	200	800
6	4000	6000	8000	9900

When you safely touch the MOVING WALL the following points can be collected:

1. In Easy and Medium difficulty levels – 15 points per second.
2. In Hard and Hardest difficulty levels – 30 points per second.

Hint: There is only one correct end that can be opened on each casket.

Ways to lose Life in Screen 3

- time runs out
- the Moving Wall crushes you

PLAY ACTION - Screen 4

2nd FLOOR inside the castle

When you get to this floor you will receive a 4000 point bonus.

Use stairway to get to next floor of castle.

The more caskets you open the more points you can get, but don't forget that time is running out!



Play action is same as 1st floor, but the maze is more difficult.

Lightning flashes will illuminate the game if you don't have the LAMP lit.

Watch out for the MOVING WALL.

One cross is hidden in the caskets on this floor, randomly selected from game to game.

Point Scoring in Screen 4

DIFFICULTY LEVEL

Casket No.	EASY	MEDIUM	HARD	HARDEST
1	1000	1500	2000	4000
2	2000	3000	4000	6000
3	5000	7500	8500	9900
4	6000	9000	9000	9900

Ways to lose Life in Screen 4

- time runs out
- the Moving Wall crushes you

PLAY ACTION - Screen 5

TOP FLOOR of the castle - Draculas Prison

Point Scoring in Screen 5

Imprison Dracula to get these points for each difficulty level:

EASY	50,000 points
MEDIUM	80,000 points
HARD	80,000 points
HARDEST	120,000 points



Ways to lose Life in Screen 5

- time runs out
- dracula gets out

- If you get to the top floor you will receive 4200 points bonus and an extra cross.
- If you get to this screen, you will always get a cross here to repel DRACULA. If you found the other 2 crosses in earlier screens you will have even more repellent.
- Each cross has 4 seconds of repelling time.
- DRACULA will follow you around trying to kill you. If he touches you, death will be instantaneous!
- Use your crosses to repel DRACULA and try to imprison him. You repel DRACULA by getting underneath him and pressing the FIRE BUTTON. DRACULA will flicker indicating that he is being repelled. Move yourself UP the screen with the JOYSTICK to force DRACULA into either of the prisons in the top corners of the screens.
- DRACULA can only be repelled from below – not from the sides or above.
- Steer DRACULA into one of the two prisons at the left or right side of the top of the screen.
- If you repel DRACULA up the screen but not into a prison, he will disappear, but he will then return to get you.
- If you use up all your cross repelling time before imprisoning DRACULA, you will not be able to save your friend, and DRACULA will be able to kill you.
- If you succeed in imprisoning DRACULA your friend will be released. Lead your friend by walking just ahead of him (or her) to the stairway down to freedom.
- You must get your friend back down the stairway before time runs out to win the game.

GAMES ENDINGS

You will lose the game because of several possibilities:

SCREEN 1 time runs out

SCREEN 2 the chopping mummy kills you

SCREEN 3 the moving wall crushes you

SCREEN 4 the moving wall crushes you

SCREEN 5 DRACULA gets out

In all screens, you will lose if time runs out before you get your friend to safety.

If you lose the game the graveyard screen will show you and your friend disappearing into the ground with the sinking tombstones. A sad song of TAPS will play.

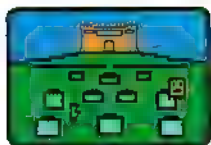
WINNING THE GAME

If you rescue your friend in time you will see the two of you remain on the screen as the tombstones sink into the ground. A merry melody will play.

You will receive extra bonus scores when you win the game. The bonus will be 10,000 points for each cross you have left, and 10,000 points for each grain of sand left in the hourglass.

To play the game again, press the GAME RESET switch or the FIRE BUTTON on the left joystick.

GOOD LUCK and HAVE FUN!



GHOST MANOR

Video Game

Het is een stormachtige nacht vol onweer en bliksem. Er wacht je een angstaanjagende uitdaging in GHOST MANOR. Je vriend(in) wordt door DRACULA in het enge kasteel GHOST MANOR gevangen gehouden. Wanneer het nacht wordt zul je je vriend(in) die door DRACULA wordt vastgehouden moeten redden en moeten proberen met z'n tweeën – voor het weer licht wordt – uit het kasteel te ontsnappen.

In het begin krijg je hulp van een vriendelijke geest, maar pas op voor de bewaakspoken – vleermuizen, schedels, schorplionen en de intens slechte hakkende mummie. Zoek de kruisen en schatten verborgen in kisten in het doolhof van het kasteel op je tocht om je vriend(in) te redden.

1. OPZET VAN HET SPEL:

Red je vriend(in) die door DRACULA gevangen wordt gehouden en verzamel tegelijk zoveel mogelijk punten voor de tijd om is. Degene met de hoogste score is winnaar. Het spel heeft 11 speelschermen.

2. BESTURING:

Speel met de linker stuurunit met stuurknuppel en actieknop. Er kan slechts één speler tegelijk spelen.

3. SCOREVERMELDING:

- a) De bovenste rij cijfers geeft het aantal behaalde punten.
- b) De ZANDLOPER in het midden geeft de tijd aan – je hebt 4 minuten speeltijd. Er zitten 11 zandkorrels in de zandloper, elk goed voor 30 seconden speeltijd.
- c) De WOPENTELLER links beneden vermeldt het aantal speren dat je hebt bemachtigd op het eerste scherm, alsmede het aantal resterende schoten op het tweede scherm.
- d) De SPEERSYMBOLLEN boven de WOPENTELLER vermelden elke 10 bemachtigde schoten. Er kunnen maximaal 11 SPEERSYMBOLLEN verschijnen.
- e) Het LAMPSSYMBOL rechts beneden geeft aan dat je kunt beschikken over een lantaarn om in het kasteel je weg te verlichten.
- f) De KRUISSYMBOLLEN geven aan hoeveel kruisen je hebt om DRACULA af 11 weren (er worden maximal 3 kruisen weergegeven).

4. JONGEN - MEISJES SPELERKEUZE:

Gebruik de KLEUR-ZWART/WIT-schakelaar om als speler een meisje of jongen te kiezen:

KLEUR = meisje redt jongen Z/W = jongen redt meisje

5. MOEILJKHEIDSSCHAKELAARS:

Er zijn 4 moeilijkheidsschakelaars. Stel de schakelaars in voor je begint te spelen. Wanneer het spel begonnen is zijn de moeilijkheidsschakelaars vergrendeld.

moelijkheidsniveau	linke schakelaar	rechter schakelaar
1 - gemakkelijk	■ - beginner	B - beginner
2 - middelniveau	A - expert	B - beginner
3 - moeilijk	B - beginner	A - expert
4 - zeer moeilijk	A - expert	A - expert

De instellingen van de moeilijkheidsschakelaars hebben de volgende effecten op elk scherm:

Scherm moeilijkheidsschakelaars

- 1
 - a) "Regenbooggeest" of "Botjes" als makker bij tikkertje
 - b) Aantal worpen nodig om verder te gaan naar het volgende scherm:
 - 25 worpen voor gemakkelijk
 - 20 worpen voor middelniveau
 - 15 worpen voor moeilijk
 - 10 worpen voor zeer moeilijk
- 2

Snelheid van de slechte hakkende mummie

laagste snelheid voor gemakkelijk

hoogste snelheid voor zeer moeilijk
- 3&4
 - a) rechter moeilijkheidsschakelaar verlicht de lamp in stand ■ - beginner
 - b) linker moeilijkheidsschakelaar bepaalt de snelheid van de BEWEGENDE MUUR
- 5

de snelheid van de achtervolgende DRACULA

SAMENVATTING VAN DE MOEILJKHEIDSNIVEAUS:

Moelijkheid	figuur	aantal benodigde worpen	snelheid mummie	lamp	snelheid bewegende muur
GEMAKKELIK	tikkertje met Regenbooggeest	25	langzaamst	aan	langzaam
MIDDELNIVEAU	tikkertje met Botjes	20	langzaam	aan	snel
MOEILIK	tikkertje met Regenbooggeest	15	snel	uit	langzaam
ZEER MOEILIK	tikkertje met Regenbooggeest	10	zeer snel	uit	snel

SPELACTIE - scherm 1

TIKKERTJE MET DE GEESTEN OP HET KERKHOF

Wanneer je op de GAME RESET toets drukt klinkt er een openingsmelodie en komen de grafzerken omhoog uit de graven van de overledenen.

Wanneer je genoeg speren hebt verzameld word je als door loverkunst vervoerd naar de poort van kasteel GHOST MANOR.

Blijf niet te lang hangen op dit scherm - de tijd gaat zeer snel.



Gebruik de stuurknuppel om de vriendelijke geest te volgen van zerk tot zerk bij het verzamelen van speren, die je later nodig hebt. Ook kun je daarbij punten behalen. Om een speer te bemachtigen moet je tegelijkertijd de geest en de grafzerk aanraken.

Je mag je niet VERSCHUILEN op een grafzerk in afwachting van een GEEST - je moet voortdurend bewegen om punten te verzamelen.

Bij moeilijkheidsniveau "middeniveau" en "zeer moeilijk" verschijnt BOTJES in plaats van REGENBOOG-GEEST om aan te geven dat het spel moeilijker zal zijn.

Puntenscore op scherm 1

- Telkens wanneer je een geest hebt getikt en een speer hebt bemachtigd hoor je een PIEP.
- Je kunt 3 speren per seconde bemachtigen en 10 punten voor elke speer.

TIP: Probeer in een bepaald patron rond de zerken te bewegen, net voor de GEEST uit.

Doodsoorzaak op scherm 1

- de tijd is verstreken

SPELACTIE - scherm 2

De ingang van kasteel GHOST MANOR

Wanneer je speren tekort komt voordat je de mummie hebt gedood, word je gedwongen het spel te beëindigen, doordat je ofwel door de mummie wordt gedood of doordat de tijd verstreken is.

Beweeg je stuurknuppel van rechts naar links over het scherm en druk de actieknop in om de speren te gooien. Mik zorgvuldig, omdat je maar over een beperkt aantal speren beschikt.

Hier gebruik je de speren die je op scherm 1 verzameld hebt om de spoken naar te halen.



Je moet de hakkende mummie ontwijken. Wanneer hij je raakt sterf je en is het spel uit.

Mis vooral de boog boven het kasteel vliegende vleermuizen niet - ze zijn erg moeilijk te zien, soms alleen wanneer er een bliksemstraa verschiet of op andere lichte plekken.

Je moet alle 7 vliegende spoken neerhalen (schorpioenen, schedels, zwarte ridder en vleermuizen) VOOR je de mummie kunt doden en verder kunt gaan naar de eerste verdieping in kasteel GHOST MANOR.

Puntenscore op scherm 2

Voor elk geraakt spook krijg je de volgende punten:

Op het scherm van BOVEN naar BENEDEN:

VLEERMUIS	1000 punten
VLEERMUIS	800 punten
ZWARTE RIDDER	900 punten
SCHEDER	300 punten
SCHORPIOEN	600 punten
SCHEDER	500 punten
SCHORPIOEN	200 punten

Het doden van de MUMMIE levert 1000 punten op.

TIP: Houd je hoofd koel om de HAKKENDE MUMMIE te ontwijken. Hij hakt volgens een bepaald patroon.

Doodsoorzaken op scherm 2

- de tijd is verstreken
- de hakkende mummie heeft je gedood

SPELACTIE - scherm 3

1e VERDIEPING in het kasteel

Wanneer zich een kruis bevond in de kist krijg je een extra kruis-symbool in de display.

In diverse kamers in het kasteel staan kisten. In een van die kisten bevindt zich een kruis. De juiste plaats wordt voor ieder spel willekeurig gekozen.



Bliksemflitsen verlichten het doofof. Wanneer je geen lantaarn aan hebt, blijft het scherm donker tot de bliksem flitst.

De BEWEGENDE MUUR kan je dood drukken wanneer hij over je heen komt.

Gebruik de stuurknuppel om door het doofof te bewegen. De vaste muren van het kasteel staan onder stroom! Wanneer je zo'n vaste muur aanraakt wordt je verdoofd door de schok en kunt een paar ogenblikken niet verder. Loop alleen door het midden van de gangen en kamers.

Puntenscore op scherm 3

MOEILIKHEIDSNIVEAU

KIST	GEMAKKELIJK	MIDDEL NIVEAU	MOEILIK	ZEER MOEILIK
1	200	300	400	800
2	1000	1500	2000	4000
3	2000	3000	4000	6000
4	100	200	200	700
5	100	200	200	800
6	4000	6000	8000	9900

Wanneer je de BEWEGENDE MUUR op de veilige manier aanraakt kun je de volgende aantallen punten behalen:

1. Voor de moeilijkheidsniveaus "gemakkelijk" en "middeniveau" 15 punten per seconde.
2. Voor de moeilijkheidsniveaus "moeilijk" en "zeer moeilijk" 30 punten per seconde.

TIP: Er is per kist slechts één goede kant, die kan worden geopend.

Doodsoorzaken op scherm 3

- de tijd is verstreken
- de bewegende muur heeft je verpletterd

SPELACTIE - Scherm 4

2e VERDIEPING in het kasteel

Wanneer je deze verdieping bereikt krijg je 400 extra punten.

Gebruik de trap om de volgende verdieping van het kasteel te bereiken.

Hoe meer kisten je opent, hoe meer punten je kunt behalen, maar bedenk wel dat de tijd doorloopt!



De spelactie is gelijk aan die van de 1e verdieping, maar het doolhof is ingewikkelder.

Bliksemflitsen verlichten het scherm, wanneer de LANTAARN niet aan is.

Kijk uit voor de BEWEGENDE MUUR.

Er is één kruis verborgen in de kisten op deze verdieping, op een plaats die van spel tot spel wisselt.

Puntenscore op scherm 4

MOEILIKHEIDSNIVEAU

KIST	GEMAKKELIJK	MIDDEL Niveau	MOEILIK	ZEER MOEILIK
1	1000	1500	2000	4000
2	2000	3000	4000	6000
3	5000	7500	8500	9900
4	6000	9000	9000	9900

Doodsoorzaken op scherm 44

- de tijd is verstreken
- de bewegende muur heeft je verpletterd

SPELACTIE - scherm 5

BOVENSTE VERDIEPING van het kasteel

DE GEVANGENIS VAN DRACULA

Puntenscore op scherm 5

Stop DRACULA in de gevangenis, waarbij je de volgende aantallen punten kunt behalen:

GEMAKKELIJK	60.000 punten
MIDDELNIVEAU	80.000 punten
MOEILIK	80.000 punten
ZEER MOEILIK	120.000 punten



Doodsoorzaken op scherm 5

- de tijd is verstreken
- dracula krijgt je te pakken

- Voor het bereiken van de bovenste verdieping krijg je 4200 punten extra, en een extra kruis.
- Wanneer je op dit scherm belandt, krijg je altijd een extra kruis om DRACULA mee af te weren. Wanneer je de 2 andere kruisen in de kisten op de verdiepingen lager hebt gevonden, heb je nog meer afweerkracht.
- Elk kruis geeft 4 seconden afweertijd.
- Dracula blijft je volgen en zal proberen je te doden. Wanneer hij je aanraakt ben je onmiddellijk dood!
- Gebruik je kruis om DRACULA op een afstand te houden en hen in de gevangenis te krijgen. Je weert DRACULA af door onder hen te komen en dan op de actieknop te drukken. DRACULA zal dan opflikkeren om aan te geven dat je hem hebt verdreven. Beweeg zelf naar BOVEN over het scherm met de stuurknuppel om DRACULA in een van beide gevangenis te krijgen in de bovenhoeken van het scherm.
- Dracula kan alleen van onderen worden afgeweerd – niet van opzij of van boven.
- Stuur DRACULA in een van de twee gevangenis links en rechts boven in het scherm.
- Wanneer je DRACULA naar boven gedreven hebt maar niet in een gevangenis verdwijnt hij weliswaar, maar komt weer terug om je te pakken te nemen.
- Wanneer je al je kruisafweertijd hebt verbruikt voor DRACULA in een gevangenis zit, kun je je vriend(in) niet redden en zal DRACULA je kunnen doden.
- Wanneer je er in slaagt om DRACULA in de gevangenis op te sluiten, zal je vriend(in) vrijkomen. Wijs je vriend(in) de weg door het voor hem (haar) te gaan lopen naar de trap die naar beneden leidt, naar de vrijheid.
- Je moet zorgen dat je vriend(in) de trap af is, voordat de tijd is verstreken om het spel te winnen.

EINDE VAN HET SPEL

Er zijn vele redenen waarom je het spel kunt verliezen:

SCHERM 1 de tijd is verstreken

SCHERM 2 de hakkende mummie heeft je gedood

SCHERM 3 de bewegende muur heeft je verpletterd

SCHERM 4 de bewegende muur heeft je verpletterd

SCHERM 5 DRACULA heeft je te pakken gekregen

Je verliest altijd wanneer de tijd verstreken is voor je je vriend(in) veilig beneden hebt gekregen.

Wanneer je het spel hebt verloren, zie je je vriend(in) en jezelf wegzinken op het kerkhof, samen met de grafzerken.

Er klinkt dan een droevige melodie.

WINNEN VAN HET SPEL

Wanneer je je vriend(in) op tijd redt, zie je hoe jullie beide op het scherm achterblijven wanneer de grafzerken in de grond verzinken. Er klinkt een vrolijke melodie.

Je krijgt extra punten, wanneer je het spel wint. Je ontvangt 10.000 punten extra voor ieder kruis, dat je over hebt en nog eens 10.000 punten voor elke zandkorrel, die er nog in de zandloper zit.

Om een nieuw spel te spelen, de GAME RESET toets of de actieknop op de linker stuurunit indrukken.

VEEL SUCCES en VEEL PLEZIER!



GHOST MANOR

Video Game

E' una notte tempestosa con lampi improvvisi. Una sfida allarmante vi aspetta nel "Ghost Manor". Il vostro amico è prigioniero di Dracula nel misterioso castello. La notte sta calando ed è vostro compito liberare il vostro amico e scappare con lui dal castello prima che sorga l'alba. Al principio un fantasma amico vi aiuterà, ma attenzione agli spettri guardiani - pipistrelli, teschi, scorpioni ed alla "Mummia Assassina". Nei labirinti del castello troverete croci e buoni tesori nascosti nei sarcofagi.

1. OBIETTIVO DEL GIOCO:

Salvare il vostro amico prigioniero di Dracula ■ conquistare più punti possibili prima che scada il tempo. Vince chi ottiene il maggiore punteggio.
Ci sono 5 scenari di gioco.

2. CONTROLLI:

Giocate con il comando ■ leva nella presa di sinistra ■ con il pulsante di sparo. Può concorrere un solo giocatore alla volta.

3. PUNTEGGI:

- a) la linea superiore dei numeri rappresenta il vostro punteggio.
- b) la clessidra nel centro indica il tempo - avete ■ disposizione 4 minuti per giocare! Ci sono 8 granelli di sabbia in essa, ognuno del valore di 30 secondi di gioco.
- c) il numero in basso a sinistra indica le lance conquistate nel primo scenario di gioco ed i colpi rimasti ■ disposizione per il secondo scenario di gioco.
- d) ogni lancia che appare sopra al numero dei colpi indica 10 colpi conquistati. Appariranno al massimo 2 lance.
- e) ■ lampada nell'angolo in basso a destra vi avverte che potete utilizzare all'interno del castello una lanterna per illuminare il percorso.
- f) le croci indicano quante croci possedete per respingere Dracula (sullo schermo appariranno al massimo 3 croci).

4. SELEZIONE DEL GIOCATORE:

Usate l'interruttore COLOR - BW per selezionare il giocatore.

COLOR: la ragazza salva il ragazzo

S/W: il ragazzo salva la ragazza

5. INTERRUITORI DI DIFFICOLTÀ:

Ci sono quattro livelli di difficoltà. Spostate gli interruttori prima  cominciare a giocare. Una volta cominciato il gioco le difficoltà rimangono inserite.

Livello di difficoltà	Interruttore di destra	Interruttore di sinistra
1 - facile	B - principiante	B - principiante
2 - media	A - esperto	B - principiante
3 - difficile	B - principiante	A - esperto
4 - difficilissima	A - esperto	A - esperto

L'inserimento delle difficoltà ha il seguente effetto su ogni scenario di gioco:

SCENARIO DI GIOCO

Livello di difficoltà selezionato

1

a) Rainbow Ghost e Bones sono partner

b) numero di colpi necessari per avanzare nel successivo scenario di gioco:

25 colpi - facile

20 colpi - media

15 colpi - difficile

10 colpi - difficilissima

2

velocità della "Mummia Assassina"

minima velocità - facile

massima velocità - difficilissima

3&4

a) l'interruttore di difficoltà di destra se messo in posizione principiante B accende la lampada

b) l'interruttore di difficoltà di sinistra regola la velocità del "Muro Mobile"

5

velocità di Dracula nell'inseguimento

SOMMARIO DELLA SELEZIONE DELLE DIFFICOLTÀ:

Difficoltà	Personaggi	Colpi Necessari	"Mummia" velocità	Lampada	"Muro mobile" velocità
Facile	giocate con Rainbow Ghost	25	lentissimo	chiaro	lento
Media	giocate con Bones		lento	chiaro	veloce
Difficile	giocate con Rainbow Ghost	15	veloce	scuro	lento
Difficilissimo	giocate con Bones		velocissimo	scuro	veloce

SVOLGIMENTO - Scenario di gioco n. 1 IL FANTASMA AMICO

Quando premete l'interruttore "GAMERESET" e le pietre emergono dal terreno, udirete una melodia.

Quando avrete trovato un numero sufficiente di lance, sarete magicamente trasportati di fronte all'ingresso del "Ghost Manor".

Non esitate troppo a lungo - il tempo sta scadendo!



Usate il comando ■ leva per seguire il fantasma amico da una pietra sepolcrale all'altra. Ciò vi permetterà di raccogliere le lance che vi serviranno più tardi ■ anche di ottenere dei punti preziosi. Per ottenere una lancia, dovete muovervi e toccare contemporaneamente sia il fantasma che la pietra sepolcrale.

Non dovete attendere che passi il fantasma, nascondendovi sotto una pietra sepolcrale; per ottenere un punto, dovete muovervi sempre.

Lo scheletro "Bones" apparirà al posto di "Rainbow Ghost" nel livello di media ed altissima difficoltà per indicare che il gioco sarà più difficile.

PUNTEGGI:

- Sentirete un BEEP ogni volta che colpirete un fantasma e conquisterete una lancia.
- Potete raccogliere al massimo 3 lance al secondo ■ 10 punti per ogni lancia.

AVVERTIMENTO:

Cercate di muovervi intorno alle pietre sepolcrali stando appena davanti al fantasma.

COME PERDERE LA VITA

- Scade il tempo a vostra disposizione.

SVOLGIMENTO - Scenario di gioco n. 2

L'ENTRATA DEL CASTELLO "GHOST MANOR"

Se esaurite le lance prima di aver ucciso la "Mummia Assassina" sarete costretti a finire il gioco perché verrete uccisi dalla "Mummia Assassina" o perché scadrà il tempo.

Usate il comando a leva per muovervi da destra a sinistra ed il pulsante di sparo per lanciare le lance. Mirate attentamente perché disponete di un numero limitato di lance.

Qui scaglierete le lance, conquistate nello scenario di gioco n. 1, contro gli spettri.



Evitate la malvagia "Mummia Assassina". Se vi decapita cesa il sipario ed il gioco finisce.

Non dimenticate i pipistrelli; è difficile vederli e voi sarete in grado di individuarli solo grazie ad improvvisi bagliori o nelle aree chiare dello schermo.

Dovete colpire tutti e sette gli spettri (scorpioni, teschi, cavaliere nero e pipistrelli) prima che la malvagia "Mummia Assassina" vi uccida.

Poi avvanzerete fino al primo piano all'interno del castello.

PUNTEGGI:

Per ogni spirito colpito otterrete i seguenti punti:

Pipistrello	1000 punti
Pipistrello	800 punti
Cavaliere nero	900 punti
Teschio	300 punti
Scorpione	600 punti
Teschio	500 punti
Scorpione	200 punti
Mummia Assassina	1000 punti

AVVERTIMENTO

Mantenete la calma per evitare la "Mummia Assassina".

COME PERDERE LA VITA

- Scade il tempo
- La "Mummia Assassina" vi uccide

SVOLGIMENTO - Scenario di gioco n. 3

PRIMO PIANO ALL'INTERNO DEL CASTELLO

Se la croce era dentro ad un sarcofago vedrete apparire nella zona punteggio una croce addizionale.



Improvvisi bagliori illumineranno il labirinto. Se non accendete la lampada lo schermo sarà buio finché non verrà rischiarato dai bagliori.

Ci sono sarcofagi in diverse stanze del castello. Una croce è nascosta dentro ad un sarcofago. L'esatta posizione è selezionata a caso di gioco in gioco.

Il "Muro Mobile" vi può stritolare se vi investe.

Se prendete confidenza con il gioco troverete sempre un nuovo incentivo. Dovete raggiungere la prigione in cima al castello e salvare il vostro amico.

Usate il comando a leva per muovervi attraverso il labirinto. I muri fissi del castello sono elettrificati! Se li toccate rimarrete storditi e non potrete muovervi per alcuni secondi. Muovetevi solamente nel centro dei corridoi.

Potete toccare il "Muro Mobile" per conquistare più punti, ma solo quando il muro è allontana da voi.

Appena toccate un sarcofago otterrete alcuni buoni tesori e la croce se è nascosta in esso. Quando toccate il sarcofago ponete le vostre mani sulla parte superiore nell'angolo e premete leggermente il comando a leva verso di Voi. Se avrete agito correttamente sentirete un "creak", ma non dimenticate che il tempo sta scadendo.

PUNTEGGI:

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Sarcofago	Facile	Media	Difficile	Difficilissima
1	200	300	400	800
2	1000	1500	2000	4000
3	2000	3000	4000	6000
4	100	200	200	700
5	100	200	200	800
6	4000	6000	8000	9900

Quando toccate, senza ferirvi, il muro mobile potete ottenere i seguenti punti:

1. Nei livelli di difficoltà Facile - Media 15 punti al sec.
2. Nei livelli di difficoltà Difficile - Difficilissima 30 punti al sec.

AVVERTIMENTO

Solo un lato è quello esatto per poter aprire il sarcofago.

COME PERDERE LA VITA:

- Il tempo scade
- Il muro mobile vi investe

SVOLGIMENTO - Scenario di gioco n. 4

SECONDO PIANO ALL'INTERNO DEL CASTELLO

Quanto raggiungete questo piano ottenete un buono del valore di 4000 punti.

Per raggiungere il piano successivo del castello usate le scale.

Più sarcofagi aprite più punti ottenete, ma non dimenticate che il tempo sta scadendo.



Improvvisi bagliori illumineranno il gioco se non avete la lampada.

Agite come avete fatto al primo piano, ma considerata che il labirinto è molto più intricato.

Una croce è nascosta nel sarcofagi di questo piano, selezionati a caso di gioco in gioco.

PUNTEGGI:

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Sarcofago	Facile	Media	Difficile	Difficilissima
1	1000	1500	2000	4000
2	2000	3000	4000	6000
3	5000	7500	8500	9900
4	6000	9000	9000	9900

COME PERDERE LA VITA:

- Scade il tempo
- Il muro mobile vi investe

SVOLGIMENTO - Scenario di gioco n. 5

ULTIMO PIANO DEL CASTELLO - LA PRIGIONE DI DRACULA

PUNTEGGI:

Imprigionate Dracula per ottenere i seguenti punti, suddivisi per ogni livello di difficoltà:

Facile	50.000 punti
Media	80.000 punti
Difficile	80.000 punti
Difficilissima	120.000 punti



COME PERDERE LA VITA:

- Scade il tempo
- Dracula vi cattura
- Se raggiungete l'ultimo piano ottenete un buono del valore di 4200 punti ■ una croce extra.
- Se arrivate a questa fase otterrete sempre una croce per respingere Dracula. Se negli scenari precedenti avete trovato altre due croci, sarete sempre più forti.
- Ogni croce ha un valore di 4 secondi.
- Dracula vi seguirà cercando ■ uccidervi. Se vi tocca, la morte sarà istantanea.
- Usate la vostra croce per respingere Dracula ■ tentate di imprigionarlo. Respingete Dracula dal basso ■ premete il pulsante di sparo. Dracula tremerà; ciò significa che è stato colpito. Con il comando a leva spostatevi verso l'alto ■ costringete Dracula ad entrare nelle prigioni, situate negli angoli superiori dello schermo.
- Dracula può essere respinto solo dal basso, non dai fianchi o dall'alto.
- Conducete Dracula in una delle due prigioni, situate nella parte superiore dello schermo, ■ destra ■ sinistra.
- Se respingete Dracula verso l'alto dello schermo, ma non in prigione, egli scomparirà, ma ritornerà per catturarvi.
- Se usate tutte le croci prima di aver imprigionato Dracula, non potrete salvare il vostro amico e Dracula vi ucciderà.
- Se riuscirete ad imprigionare Dracula, il vostro amico sarà liberato. Conducetelo, camminando appenda davanti a lui (o lei) giù per le scale verso la libertà.
- Per vincere il gioco dovrete salvare il vostro amico prima che il tempo scada.

CONCLUSIONE

Perderete il gioco quando

Scenario di gioco n. 1 scade il tempo

Scenario di gioco n. 2 vi uccide la "Mummia Assassina"

Scenario di gioco n. 3 il "Muro Mobile" vi stritola

Scenario di gioco n. 4 il "Muro Mobile" vi stritola

Scenario di gioco n. 5 Dracula vi cattura

In tutti gli scenari di gioco perderete se scade il tempo prima che riusciate a salvare il vostro amico.

Se perdete il gioco, sia voi che il vostro amico, siete condannati a scomparire insieme alle pietre sepolcrali.

Una triste melodia vi accompagnerà.

VINCERETE IL GIOCO

Se riuscite a salvare il vostro amico in tempo, comparirete entrambi sullo schermo, mentre le pietre sepolcrali scompariranno lentamente.

Quando vincete il gioco riceverete un buono extra.

Il buono consiste in 10000 punti per ogni croce che vi è rimasta ed in 10000 punti per ogni granello di sabbia rimasto nella clessidra.

Per giocare ancora una volta, premete l'interruttore "GAME RESET" o il "PULSANTE DI SPARO", posto sul comando a leva.

BUONA FORTUNA E BUON DIVERTIMENTO!



GHOST MANOR

Juego de Video

(Juego de Video de la casa solariega de los fantasmas)

Se tiene una noche tempestuosa con relámpagos que provienen de todas partes. Un reto amedrentador le espera a Vd. en Ghost Manor. Su amigo esta retenido prisionero por Dracula dentro del misterioso castillo Ghost Manor. Mientras anochece su misión estriba en rescatar a su amigo prisionero de Dracula y huir del castillo - todo ello antes del amanecer. Primeramente, un fantasma amistoso le prestará ayuda, pero tenga cuidado con los espectros guardiánes: murciélagos, calaveras, escorpiones y momias que dan cuchilladas dañosas. Halle las cruces y los puntos del tesoro escondidos dentro de ataúdes en los laberintos del castillo a lo largo del camino a recorrer para salvar a su amigo.

1. Objeto del Juego:

Libertar ■ su amigo retenido prisionero por Dracula, mientras acumula el mayor numero de puntos posible antes de que transcurra todo el tiempo. La puntuación más elevada gana. En el juego hay 5 pantallas de juego.

2. Mandos:

Juegue con la palanca de gobierno de la izquierda y el botón de fuego. Solamente un jugador ■ la vez.

3. Visualización de la Puntuación:

- La línea de numeros superior es ■ puntuación.
- El reloj de arena situado en el centro indica el tiempo. Vd. tiene solamente 4 minutos para jugar. En la copa del reloj hay ■ granos de arena, cada uno de los cuales equivale a 30 segundos de juego.
- El contador de lanzamientos en la parte inferior de la izquierda indica el numero de lanzas recogidas en la primera pantalla del juego, y los lanzamientos que quedan en la segunda pantalla del juego.
- Las señales de lanza que aparecen encima del contador de lanzamientos indican, cada una de ellas, 10 lanzamientos acumulados. Se visualizará un maximo de 2 señales de lanza.
- La señal de lampara en la esquina inferior de la derecha indica que Vd. tiene la linterna para utilizarla dentro del castillo al objeto de iluminar el camino.
- Las señales de cruz indican el numero de cruces que Vd. posee para repeler a Dracula (se visualizará un miximo de 3 cruces).

4. Elección de Muchacho

Muchacha Como Jugador:

Utilice el conmutador color-bw para elegir su jugador como muchacha o muchacho:

Color: la muchacha libera al muchacho

BW: el muchacho libera a la muchacha

5. Conmutadores de Dificultad:

Existen 4 niveles de dificultad. Ponga los conmutadores en la posición correcta antes de que Vd. empiece a jugar. Una vez iniciado el juego, el posicionamiento de la dificultad queda enclavado en el lugar elegido.

Nivel de dificultad	Conmutador la izquierda	Conmutador la derecha
1 - fácil	B - principiante	B - principiante
2 - medio	A - experto	B - principiante
3 - difícil	B - principiante	A - experto
4 - muy difícil	A - experto	A - experto

Los posicionamientos del conmutador de dificultad tienen los efectos siguientes en cada pantalla de juego:

Pantalla	Pueden elegirse los niveles de dificultad siguientes:
1	a) Le siguen de cerca el "Espectro del Arco Iris" o los "Huesos". b) Numero de lanzamientos necesarios para avanzar hasta la pantalla siguiente: 25 lanzamientos para fácil 20 lanzamientos para medio 15 lanzamientos para difícil 10 lanzamientos para muy difícil
2	a) Velocidad de la momia que da cuchilladas dañosas. La velocidad más lenta para fácil. La velocidad más rápida para muy difícil.
3&4	a) El conmutador de dificultad de la derecha enciende la lámpara si se halla en la posición de principiante. b) El conmutador de dificultad de la izquierda fija la velocidad del muro movedizo.
5	Velocidad con que Dracula le persigue a Vd.

Resumen de elecciones de dificultad:

Dificultad	Caracter	Nr. de lanzamientos necesarios	Velocidad de la momia	Lámpara	Velocidad la pared movediza
fácil	Jugar acompañado con el fantasma del Arco Iris	25	muy lenta	encendida	lenta
media	Jugar acompañado con los huesos	20	lenta	encendida	rápida
difícil	Jugar acompañado con el fantasma del Arco Iris	15	rápida	apagada	lenta
muy difícil	Jugar acompañado con los huesos	10	muy rápida	apagada	rápida

ACCION DE JUEGO - PANTALLA 1

Marcado de los fantasmas del cementerio

Cuando Vd. acciona el conmutador de vuelta del juego al estado inicial, se oirá una canción con tema de introducción a medida que las lápidas sepulcrales se alzan sobre los muertos.

Cuando Vd. haya recogido un número suficiente de lanzas, se le transporta mágicamente hasta la puerta de lantera del castillo "Ghost Manor".

No debe estar al acecho sobre una lápida sepulcral esperando que pase el fantasma. Para acumular puntos, debe estar siempre en movimiento.

No permanezca indeciso demasiado rato en esta pantalla - el tiempo pasa deprisa.



Utilice la palanca de gobierno para seguir a los fantasmas, amistosos de tumba en tumba, al objeto de recoger las lanzas que más tarde hacen falta, y también, para acumular puntos. Para coger una lanza, Vd. debe desplazarse y tocar a la vez el fantasma y la lápida sepulcral.

En los niveles de dificultad media y más difícil, aparecerán los huesos del esqueleto en vez del fantasma del Arco Iris, para indicar que el juego será más difícil.

Puntuación en la Pantalla 1:

- Vd. oirá un zumbido cada vez que haya marcado al fantasma y recogido una lanza.
- Vd. puede recoger hasta 3 lanzas por segundo, y acumular 10 puntos por cada lanza.

Consejo: Intente desplazarse siguiendo una pauta alrededor de las tumbas precisamente delante del fantasma.

Maneras de perder la vida en la Pantalla 1:

- el tiempo se acaba

ACCION DE JUEGO - PANTALLA 2

La entrada al castillo "Ghost Manor"

Si a Vd. se le acaban las lanzas antes de matar a la momia, quedará obligado a terminar el juego, ya sea por haberle matado la momia, ya sea por haber transcurrido todo el tiempo.

Utilice su palanca de gobierno para desplazar-se desde la derecha hasta la izquierda a través de la pantalla, y haga uso del botón de fuego para tirar las lanzas. Apunte con cuidado, ya que Vd. dispone de un número limitado de lanzamientos.

Aquí, Vd. utiliza las lanzas recogidas en la pantalla 1 para matar los espectros.



Debe evadirse de la momia que da cuchilladas. Si le da un golpe cortante, "baja la cortina" y el juego queda terminado.

No debe olvidarse de los murciélagos que vuelan por encima del castillo - es difícil de verlos y solamente puede hacerlo cuando relampaguea ■ en otras zonas alumbradas.

Vd. debe matar por lo menos 7 espectros voladores (escorpiónes, calaveras, caballeros negros y murciélagos) antes de que Vd. pueda matar a la momia y luego avanzar hasta el primer piso dentro del castillo Ghost Manor.

Puntuación en la Pantalla 2:

Por cada uno de los diferentes espectros sobre los que haya hecho blanco, se obtienen los puntos siguientes:

Murciélago	1000 puntos
Murciélago	800 puntos
Caballero negro	900 puntos
Calavera	300 puntos
Escorpión	600 puntos
Calavera	500 puntos
Escorpión	200 puntos

Al matar ■ la momia, se ganan 1000 puntos.

Consejo: Manténgase imperturbable para evitar ■ la momia que da cuchilladas. Da las cuchilladas de una manera que Vd. puede observar.

Maneras de perder la vida en la Pantalla 2

- el tiempo se acaba
- la momia que da cuchilladas logra matarle

ACCIÓN DE JUEGO - PANTALLA 3

Primer piso dentro del castillo

Si la cruz estaba dentro del ataúd, Vd. verá la señal de otra cruz en la zona de visualización de la puntuación.

Hay ataúdes ■■ varias habitaciones del castillo. Dentro de uno de los ataúdes, se halla escondida una cruz. La situación exacta se elige al azar para cada juego.



Los relámpagos iluminarán el laberinto. Si Vd. no puede alumbrarse con la lámpara, la pantalla permanecerá a oscuras hasta que relampague.

El muro movedizo puede estujarle hasta la muerte si se dirige hacia Vd.

- Si Vd. alcanza esta etapa del juego, un nuevo reto le espera. Debe hallar su camino hasta la prisión y liberar a su amigo.
- Utilice la palanca de gobierno para desplazarse por el laberinto. Las paredes estacionarias del castillo están electrificadas. Si Vd. toca una pared inamovible, quedará aturdido y, por el momento, no podrá moverse. Desplácese solamente por el centro de los vestíbulos.
- Vd. puede tocar el muro movedizo para acumular más puntos, pero solamente si este muro se desplaza alejándose de Vd.
- Cuando Vd. toque precisamente el ataúd de la derecha, ganará algunos puntos del tesoro, y la cruz, si esta se halla escondida dentro de tal ataúd. Para tocar el ataúd, coloque sus manos encima y en el borde del mismo, y empuje la palanca de gobierno ligeramente hacia abajo, hacia el "punto dulce" del ataúd. Si lo toca correctamente, Vd. oír un "crujido" al abrirse la puerta del ataúd. Vea entonces los puntos añadidos.
- Cuantos más ataúdes abra, más puntos ganará, pero no olvide que el tiempo pasa.

Puntuación en la Pantalla 3:

Ataúd No.	Nivel de Dificultad			
	Fácil	Medio	Difícil	Muy Difícil
1	200	300	400	800
2	1000	1500	2000	4000
3	2000	3000	4000	6000
4	100	200	200	700
5	100	200	200	800
■	4000	5000	8000	9900

Al tocar Vd. con seguridad el muro movedizo, puede acumular los puntos siguientes:

1. En los niveles de dificultad fácil y medio - 15 puntos por segundo.
2. En los niveles de dificultad difícil y muy difícil - 30 puntos por segundo.

Consejo: En cada ataúd solamente existe un extremo correcto que pueda abrirse.

Maneras de perder la vida en la Pantalla 4:

- el tiempo se acaba
- el muro movedizo le aplasta

ACCIÓN DE JUEGO - PANTALLA 3

Segundo piso dentro del castillo

Cuando Vd. llegue a este piso recibirá una bonificación de 4000 puntos.

Utilice la escalera para subir al piso siguiente del castillo.

Cuantos más ataúdes pueda abrir, más puntos obtendrá, pero no olvide que el tiempo pasa.



Los relámpagos iluminarán el juego si Vd. no posee la lámpara para alumbrarse.

Vigile bien el muro movedizo.

En los ataúdes de este piso se halla escondida una cruz, eligiéndose, de juego en juego, el ataúd que la contiene al azar.

Puntuación en la Pantalla 4:

Ataúd No.	Nivel de Dificultad			
	Fácil	Medio	Difícil	Muy Difícil
1	1000	1500	2000	4000
2	2000	3000	4000	6000
3	5000	7500	8500	9900
4	6000	9000	9000	9900

Maneras de perder la vida en la Pantalla 4:

- el tiempo se acaba
- el muro movedizo le aplasta

ACCIÓN DE JUEGO - PANTALLA 5

Ultimo piso del castillo -
prisión de Dracula

Puntuación en la Pantalla 5:

Meta en la cárcel a Dracula para conseguir estos puntos por cada nivel de dificultad:

Fácil	50.000 puntos
Medio	80.000 puntos
Difícil	80.000 puntos
Muy difícil	120.000 puntos



Maneras de perder la vida en la Pantalla 5:

- el tiempo se acaba
- Dracula le captura

- ■ Vd. llega hasta el piso superior, recibirá 4200 puntos de bonificación y una cruz suplementaria.
- Si Vd. llega a esta pantalla, siempre obtendrá aquí una cruz para repeler a Dracula. Si Vd. encuentra las otras 2 cruces en las pantallas anteriores, se hará todavía más repelente.
- Cada cruz tiene 4 segundos de tiempo de rechazo.
- Dracula le seguirá a Vd. por todas partes intentando matarle. Si le toca, la muerte será instantánea.
- Utilice su cruz para repeler a Dracula e intente meterle en la cárcel. Vd. repele a Dracula poniéndose debajo de él y pulsando el botón de fuego. Dracula parpadeará indicando que se le está repeliendo. Desplace Vd. mismo hacia arriba la pantalla con la palanca de gobierno para obligar a Dracula a entrar en la prisión, o bien, a pasar a las esquinas superiores de las pantallas.
- Dracula puede solamente repelerse desde abajo - no desde los lados e desde arriba.
- Conduzca a Dracula hacia una de las dos prisiones en el lado izquierdo o en el derecho de la parte superior de la pantalla.
- Si Vd. repele a Dracula hacia arriba de la pantalla, pero no hacia dentro de la prisión, desaparecerá, aunque regresando luego para capturarle.
- Si Vd. utiliza la totalidad de sus cruces para repeler a Dracula antes de encarcelarlo, no podrá salvar a su amigo y Dracula tendrá la posibilidad de matarle.
- Si Vd. logra encarcelar a Dracula, su amigo podrá quedar liberado. Conduzca a su amigo andando justo delante de él (o de ella) hacia la escalera que lleva a la libertad.
- Vd. debe llevar a su amigo abajo de las escaleras antes de que el tiempo se acabe para ganar el juego.

FINALIZACIONES DEL JUEGO:

Vd. podrá perder el juego en virtud de varias posibilidades:

- | | |
|------------|-------------------------------------|
| Pantalla 1 | el tiempo se acaba |
| Pantalla 2 | la momia que da cuchilladas le mata |
| Pantalla 3 | el muro movedizo le aplasta |
| Pantalla 4 | el muro movedizo le aplasta |
| Pantalla 5 | Dracula le coge a Vd. |

En todas las pantallas, Vd. perderá ■ el tiempo se acaba antes de que consiga llevar a su amigo a lugar seguro.

Si Vd. pierde el juego, la pantalla del cementario representará la desaparición de Vd. y de su amigo dentro de ■ tierra con el hundimiento de las lápidas sepulcrales. Se oirá una canción triste con golpecitos.

Como se gana el juego:

Si Vd. libera a su amigo en el momento oportuno, verá como Vd. y el permanecen en la pantalla mientras las lápidas sepulcrales se hunden en la tierra. Se oirá una melodía alegre.

Al salir victorioso en el juego, Vd. recibirá puntuaciones de bonificación suplementarias. Las bonificaciones serán de 10 000 puntos para cada cruz que le haya sobrado, y 10 000 puntos por cada grano de arena dejado en el reloj de arena.

Para jugar otra vez, accione el conmutador de vuelta del juego al estado inicial, o el botón de fuego en la palanca de gobierno de la izquierda.

Que tenga suerte y que se divierta.







Weitere XONOX Double-Enders werden regelmäsig erscheinen. Information erhalten Sie direkt über XONOX : Deutschland/K-tel International GmbH, Schlitzer Strasse 6, D-6000 Frankfurt/Main 63. (0611/4015-0)

De nouveaux Doubles programmes XONOX paraîtront régulièrement. Pour tous renseignements complémentaires XONOX : France/RCV, 255, Rue Gallieni, 92100 Boulogne-Billancourt, (01/605.76.80)

Further XONOX Double-Enders will be released regularly. Information directly from XONOX : United Kingdom/K-tel International Ltd., 620 Western Avenue, London W3 0TU. (01/9928000)

Er zullen regelmatig nieuwe XONOX Double-Enders worden uitgebracht. Informeer rechtstreeks bij XONOX : Nederland/K-tel (Holland) B.V., Oude Schipholweg 885, 2143 CD Boesingheliede. (02505-1683)

Altre XONOX Doppie-Cassette verranno pubblicate periodicamente. Informazioni darà XONOX : Italia/Melchioni S.P.A. Concessionaria esclusiva per l'Italia Via P. Coletta 37, 20135 Milano (02-5794219/221)

Más XONOX Doble-Cassettes de juegos serán publicados periodicamente. Información directamente de XONOX : España/Lauson S.A., Avda. Hospital Militar 58, entlo. 2.ª, Barcelona-23. (214 24 28)